

ROLL FOR ADVENTURE

DAS SCHICKSAL LIEGT IN EURER HAND!

FÜR 2-4 SPIELER AB 10 JAHREN



Möchtet ihr das Spiel erklärt bekommen, statt die Regeln zu lesen? Dann ladet euch die kostenlose „Erklär-App“ herunter.



SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Das alte Königreich ist in Gefahr. Ausgesandt vom Meister der Schatten greifen Armeen von Feinden aus allen Himmelsrichtungen an. Gemeinsam tretet ihr an, euer Land zu retten. Ein Spielzug besteht aus mehreren Würfeln. Zu Beginn würfelt ein Spieler mit allen seinen Würfeln. Dann wählt er eine Würfelzahl und muss einen oder mehrere Würfel mit dieser Zahl auf einem der vier Gebiete einsetzen. Hat er noch Würfel zur Verfügung, muss er alle verbliebenen Würfel erneut werfen und wieder eine Zahl wählen. Das geht so lange, bis er keine Würfel mehr hat. Durch den Einsatz der Würfel erfüllt ihr Aufgaben, um Machtsteine zu erhalten, mit denen ihr das Böse besiegen könnt. Bevor der nächste Spieler an die Reihe kommt, wird die oberste Feindekarte aufgedeckt und zum farblich passenden Gebiet gelegt, wo der Angriff erfolgt. Dadurch verliert ihr Würfel oder dem Gebiet wird ein Schaden zugefügt. Statt Würfel für die Aufgaben zu verwenden, könnt ihr sie zum Angriff auf die Feinde nutzen oder um verlorene Würfel zurückzuerhalten.

Ihr gewinnt gemeinsam, wenn ihr so viele Machtsteine erhalten habt, wie eure gewählte Abenteuerkarte vorgibt.

Ihr verliert gemeinsam, wenn der Meister der Schatten mit seinen Armeen eines der vier Gebiete des Königreiches erobert hat. Auch wenn kein Spieler mehr Würfel zur Verfügung hat, verliert ihr alle gemeinsam.

SPIELMATERIAL

4 Spielplanteile (mit je 2 Seiten)



20 Heldenwürfel



(je 5 in 4 Farben)

4 Bonuswürfel



4 Schädel



1 Gebietswürfel



10 Heldentafeln



4 Abenteuerkarten



54 Spielkarten:

24 Feinde (je Farbe 3x1, 2x2, 1x3)



1 Meister der Schatten



24 besondere Feinde (davon 6 Blankokarten)



4 Spielzugübersichten



1 Übersicht „Der Meister der Schatten erscheint“



1 Grenzstab



5 Kettenplättchen



4 Verbindungsstücke



1 Strudel der Erinnerung (der „Gegenstrudel“)



8 Machtsteine



6 Barriereplättchen



4 Spielendeplättchen



1 Vorratsschatulle



1 Kartenablage



SPIELVORBEREITUNG

Löst vor dem ersten Spiel alle Teile vorsichtig aus den Rahmen.

Legt die vier **Spielplanteile** (= Gebiete) in der Tischmitte zu einem **Spielplan** zusammen und setzt die farblich passenden Verbindungsstücke zwischen die Teile, um ein Verrutschen zu verhindern. Verwendet bei euren ersten Spielen alle Gebiete **mit den A-Seiten** (Buchstaben unten rechts). In späteren Spielen könnt ihr einige Gebiete oder alle mit den B-Seiten nach vorne auslegen.

Platziert an den vier Ecken des Spielplans beliebig die **Vorratsschatulle**, die **Kartenablage**, den **Strudel der Erinnerung** und **eine der Abenteuer tafeln**. Wenn ihr noch keine Erfahrungen mit kooperativen Spielen habt, nehmt ihr die Abenteuer tafel „Das Buch der Magie“, bei der ihr 5 Machtsteine für den Sieg benötigt. Habt ihr schon Erfahrung, verwendet ihr „Das Schwert der Heiligen“, bei dem 6 Machtsteine euer Ziel sind.

Jedes Gebiet hat am unteren Rand eine **Schadensleiste**. Setzt 1 **Schädel** in jedes Startloch dieser Leisten. Das sind die Löcher links, auf die jeweils ein Pfeil zeigt.

Auf das Gebiet „Festung“ werden **3 Barriereplättchen**, eines vor jeden Festungsabschnitt, gelegt.

Hinweis: Die 3 anderen Barriereplättchen werden erst auf der B-Seite benötigt. Auch die 5 Kettenplättchen und 4 Spielendeplättchen braucht ihr im ersten Spiel nicht.

Der **Grenzstab** wird auf dem **Waldgebiet** auf die erste Grenzlinie gelegt.

Auf die **Vorratsschatulle** werden so viele **Machtsteine** gelegt, wie eure gewählte Abenteuer tafel vorgibt; also im ersten Spiel 5 bzw. 6 Machtsteine. Die Farben dürft ihr beliebig wählen. Sie haben im Spiel keine Bedeutung.

Von den 10 **Heldentafeln** nehmt ihr für euer erstes Spiel diese Helden: **Draufgängerin, Schildmaid, Heiler, Haudegen**

Mischt diese 4 Heldentafeln verdeckt und gebt jedem Spieler einen Helden bzw. Heldin, die er offen vor sich auslegt. Bei weniger als vier Spielern legt ihr die nicht verteilten Heldentafeln in die Schachtel zurück.

Hinweis: In späteren Spielen könnt ihr alle 10 Helden mischen und einfach ziehen oder ihr wählt gezielt bestimmte Helden aus.

Jeder Spieler erhält die **5 Heldenwürfel einer Farbe**.

Bei weniger als vier Spielern erhält jeder Spieler zusätzlich noch Würfel **einer** nicht verwendeten Heldenfarbe als **Verbündetenwürfel**: im **Spiel zu dritt** erhält jeder **1 Verbündetenwürfel**, im **Spiel zu zweit** erhält jeder **2 Verbündetenwürfel**. Übrige Heldenwürfel legt ihr in die Schachtel zurück. Platziert eure Würfel auf euren Heldentafeln.

Außerdem erhält jeder in seiner Farbe eine **Karte „Ablauf eines Spielzugs“**.

Die **Übersichtskarte „Der Meister der Schatten erscheint“** wird neben der Kartenablage bereitgelegt.

Legt die **4 grauen Bonuswürfel** auf das große Feld der Eishöhle.

Legt den großen **Gebietswürfel** neben der Kartenablage bereit.

Sortiert aus dem Kartenstapel die „besonderen Feinde“ aus: **6 x Drache; 6 x Phantom; 6 x Riese; 6 x Blankokarten**

Diese Karten werden im ersten Spiel **nicht benötigt** und kommen in die Schachtel zurück.

Sucht aus den übrigen **25 Karten** die Karte **„Meister der Schatten“** heraus und legt sie zunächst beiseite. Mischt die **24 Feindekarten** verdeckt gut durch und zählt **3 gleich große Stapel** mit je 8 Karten ab.

Legt einen Stapel auf die Kartenablage auf das zugehörige Feld.

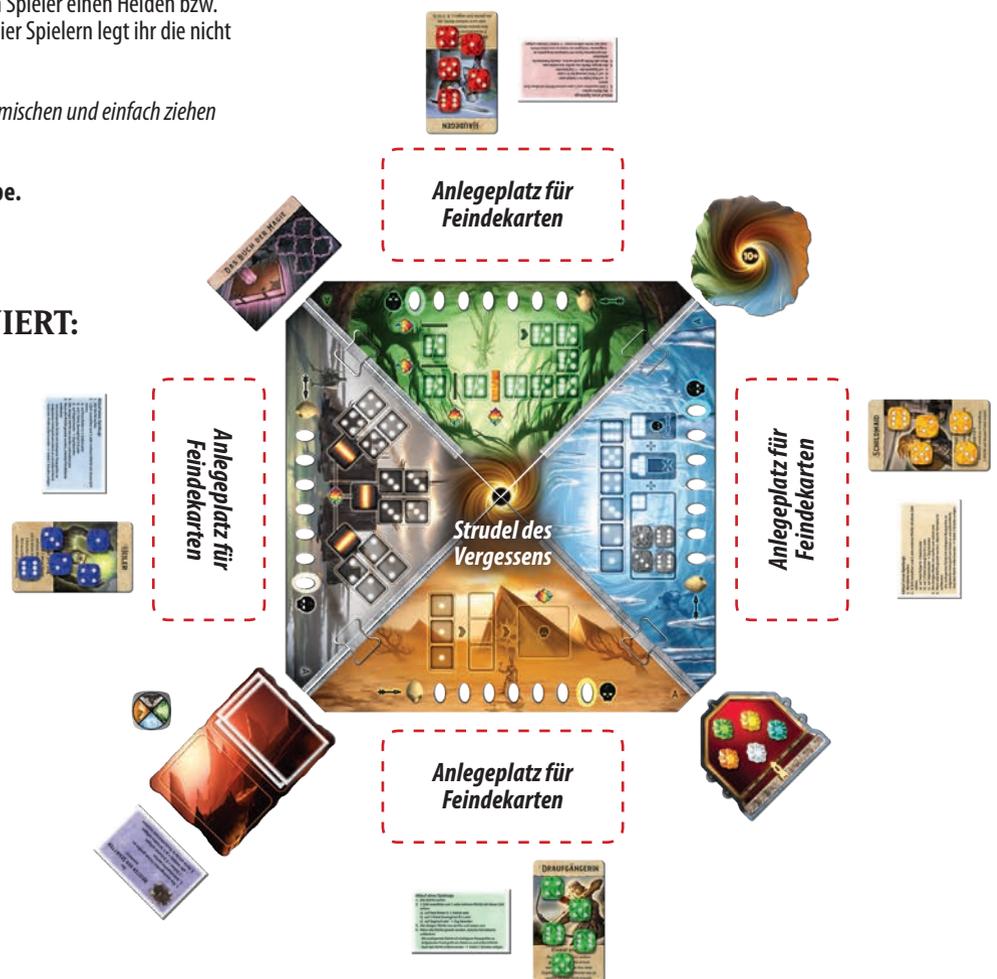
In einen zweiten Stapel mischt ihr **verdeckt** den „Meister der Schatten“ und legt diesen Stapel auf den ersten. Zuerst kommt der dritte Stapel. Dieser komplette Stapel bildet den Nachziehstapel, im Weiteren **Feindestapel** genannt.

Hinweis: In späteren Spielen könnt ihr einige der besonderen Feinde in den Feindestapel hinzunehmen (siehe Seite 6).

Der heldenhafteste Spieler wird der erste **aktive Spieler** und beginnt.

SPIELAUFBAU IM SPIEL ZU VIERT:

Zusammenstellung des Feindestapels:



SPIELABLAUF

ABLAUF EINES SPIELZUGS

1. ALLE WÜRFEL WERFEN UND EINSETZEN

Der Zug des jeweiligen aktiven Spielers besteht aus mehreren Würfelwürfen. Zu Beginn würfelt der aktive Spieler mit **allen auf seiner Heldentafel** liegenden Würfeln. Dann muss er mindestens einen (oder mehrere) Würfel **einer Zahl auf einem passenden Gebiet**, einem ausliegenden Feind oder auf dem Strudel der Erinnerung **platzieren**.

Hat der aktive Spieler anschließend noch Würfel zur Verfügung, **muss** er sie erneut werfen und wie beschrieben einsetzen. Dabei kann der Spieler dasselbe Gebiet wählen oder ein anderes. Dies muss er so lange machen, bis er keine Würfel mehr zur Verfügung hat.

Wichtig: Der Spieler darf seinen Zug nicht vorzeitig beenden.

Gibt es in einem Gebiet für eine Würfelzahl keine freien Felder mehr, können dort keine Würfel mit dieser Zahl eingesetzt werden.

Eingesetzte Würfel könnt ihr freiwillig nicht wieder zurücknehmen. Ihr erhaltet sie zurück, wenn ihr eine Teilaufgabe oder Aufgabe erfüllt, einen Feind besiegt oder sie aus dem Strudel des Vergessens befreit.

Wichtig: Zurück erhaltene Würfel legt ihr auf eure **Heldentafel** und würfelt sie erst zu Beginn eures **nächsten** Zuges wieder.

Hinweis: Manchmal schafft es ein Spieler alleine, eine Teilaufgabe oder Aufgabe zu erfüllen. Aber meistens versucht ihr euch über mehrere Züge daran gemeinsam.

Wichtig: Ihr dürft euch bei euren Aktionen jederzeit absprechen. Könnt ihr euch nicht einigen, entscheidet jedoch der aktive Spieler.

2. OBERSTE FEINDEKARTE AUFDECKEN UND ANGRIFF DURCHFÜHREN

Am Ende seines Zugs **muss** der aktive Spieler die oberste Karte des Feindestapels aufdecken. Damit taucht ein neuer Feind auf, dessen Angriff sofort durchgeführt wird (siehe Seite 5).

Wichtig: Dies gilt auch, wenn ein Spieler in seinem Zug gar nicht gewürfelt hat, da er alle seine Würfel eingesetzt oder an den Strudel des Vergessens verloren hat.

Anschließend ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler als aktiver Spieler am Zug.

DIE HELDEN



Jeder von euch hat einen Helden oder eine Heldin erhalten, die besondere Fähigkeiten haben. **In jedem Spielzug** darf der **aktive Spieler** seinen Helden **einmal** einsetzen und dessen Vorteil nutzen.

Hinweis: Ist auf einer Heldentafel von „Strudel“ die Rede, ist damit immer der Strudel des Vergessens in der Mitte des Spielplans gemeint.

MACHTSTEINE ERHALTEN



In den drei Gebieten Wüste, Festung und Wald könnt ihr Machtsteine erhalten, indem ihr dort die geforderten Würfel einsetzt.

Habt ihr genügend Würfel in einem Gebiet platziert, um eine Aufgabe zu erfüllen, dann erhaltet ihr 1 Machtstein. Nehmt einen Machtstein beliebiger Farbe von der Vorratsschatulle und platziert ihn auf einem freien Feld der Abenteuertafel.

Gebt anschließend jedem Spieler die Würfel zurück, die er zur Erfüllung der Aufgabe auf diesem Gebiet eingesetzt hatte.

Wichtig: Erhaltet ihr **Verbündetenwürfel** zurück (im Spiel zu zweit und dritt), erhält sie **alle** der **aktive** Spieler – unabhängig davon, wer diese Würfel eingesetzt hatte.

Wurden alle Felder der Abenteuertafel belegt, habt ihr das Spiel gemeinsam gewonnen.

DIE GEBIETE (A-SEITEN)

DIE WÜSTE



In der Wüste gibt es **drei Abschnitte**.

Sobald ihr den ersten Abschnitt **vollständig mit 3 Würfeln** mit Wert 1 belegt habt, habt ihr eine Teilaufgabe erfüllt. Setzt **1 beliebigen** dieser Würfel **auf den nächsten Abschnitt** weiter. Die anderen Würfel gebt ihr zurück an ihre jeweiligen Besitzer. Nun stehen euch im ersten Abschnitt erneut drei Felder zur Verfügung.

Habt ihr auf diese Weise **dreimal den ersten Abschnitt mit Würfeln belegt**, liegen jetzt 3 Würfel auf dem zweiten Abschnitt. Setzt **1 beliebigen** dieser 3 Würfel vom zweiten **auf den dritten Abschnitt** und gebt die anderen beiden Würfel an ihre jeweiligen Besitzer zurück. Damit habt ihr die Wüstenaufgabe erfüllt und erhaltet 1 Machtstein.

Wichtig: Der Würfel, den ihr auf den dritten Abschnitt setzt, wird von der Wüste verschlungen und verbleibt für den Rest des Spiels auf dem Feld mit dem Totenschädel.

Anschließend könnt ihr weiter Würfel auf dem ersten Abschnitt einsetzen und die Wüstenaufgabe erneut angehen.

Beispiel: Spieler Rot hat seine 5 Würfel geworfen. Er setzt 2 Würfel mit Wert 1 auf Felder des ersten Abschnitts. Da dort bereits 1 Würfel von Spieler Blau liegt, wurde die Teilaufgabe erfüllt. Spieler Rot setzt 1 seiner Würfel auf ein Feld des zweiten Abschnitts weiter. Den anderen roten Würfel legt er auf seine Heldentafel und gibt den blauen Würfel an Spieler Blau zurück, der ihn auf seine Heldentafel legt. Dann würfelt er seine drei übrigen Würfel erneut.



DIE FESTUNG



Die Festung ist bereits an den Feind gefallen. Um hier 1 Machtstein zu gewinnen, müsst ihr **3 Teilaufgaben** bestehen. Dazu müsst ihr Würfel mit den Werten 2, 3 und 4 auf den drei Abschnitten der Festung einsetzen und so die Barrieren überwinden.

Jede Teilaufgabe besteht aus 4 Feldern, die ihr alle mit den darauf abgebildeten Würfeln belegen müsst.

Wenn alle 4 Felder einer Teilaufgabe belegt wurden, entfernt ihr das Barriereplättchen (auf die Vorratsschatulle legen) und gebt die Würfel zurück an ihre jeweiligen Besitzer.

Erst wenn in **allen 3 Teilaufgaben** die Barriereplättchen entfernt wurden, habt ihr die Festungsaufgabe erfüllt und erhaltet 1 Machtstein.

Gleich danach bauen sich die Barrieren auf magische Weise wieder auf. Legt die Barriereplättchen anschließend wieder auf die Felder zurück. Ihr könnt die Festungsaufgabe mehrfach im Spiel angehen.

Beispiel: Spieler Blau hat 4 Würfel mit Wert 3 und 1 Würfel mit Wert 4 gewürfelt. Da auf dem Festungsabschnitt für den Wert 3 bereits 1 Würfel von Spieler Rot liegt, setzt Spieler Blau 3 seiner 3er-Würfel dazu. Damit ist diese Teilaufgabe bestanden. Das Barriereplättchen wird entfernt. Spieler Blau legt seine 3 Würfel auf seine Heldentafel, Spieler Rot seinen Würfel ebenfalls. Dann würfelt Spieler Blau seine beiden übrigen Würfel erneut. Den 4er-Würfel durfte er auf der Festung zusätzlich zu den 3er-Würfeln nicht im selben Wurf einsetzen, da immer nur eine Würfelzahl pro Wurf erlaubt ist.



Wichtig: Wurde ein Barriereplättchen in einem Abschnitt entfernt, kann dort so lange kein Würfel eingesetzt werden, bis alle 3 Barriereplättchen entfernt wurden.

DER WALD



Der Pfad führt tiefer und tiefer in den Wald. Jedes Feld dieses Pfades benötigt einen Würfel mit Wert 5 oder 6. Ausgehend vom ersten Würfelfeld (Pfeil) legt ihr weitere Würfel an. Ihr könnt 5er- und 6er-Würfel in beliebiger Reihenfolge platzieren.

Wenn ihr die erforderlichen Würfel eingesetzt habt, um den Grenzstab zu erreichen, habt ihr die Waldaufgabe erfüllt und erhaltet 1 Machtstein.

Gebt die Würfel zurück an ihre jeweiligen Besitzer und schiebt anschließend den Grenzstab ein Feld tiefer in den Wald hinein.

Für den ersten Machtstein im Wald benötigt ihr also 6 Würfel, für den zweiten 7, dann 8 und schließlich 9 Würfel.

Beispiel: Spieler Rot hat noch 3 Würfel auf seiner Heldentafel. Er würfelt 2 Würfel mit Wert 6 und 1 Würfel mit Wert 5. Da auf dem Waldpfad bereits 3 Würfel liegen, fehlen nur noch 3 weitere Würfel. Dennoch darf Spieler Rot nur die Würfel eines Wertes pro Wurf setzen. Er setzt seine beiden 6er und würfelt den übrigen Würfel erneut: eine 1. Diese setzt er auf der Wüste ein.



DIE EISHÖHLE



In der Eishöhle könnt ihr **keine Machtsteine erhalten**. Hier könnt ihr die Geister eurer Ahnen beschwören und von ihnen **Bonuswürfel und andere Vorteile** erhalten.

Es gibt eine Würfelreihe für 6 Würfel mit verschiedenen Zahlen, die ihr in **beliebiger Reihenfolge** ablegen könnt.

Wichtig: Pro Wurf dürft ihr nur 1 Würfel auf einem freien Feld platzieren.

Sobald ihr 4 Würfel ablegen konntet, müsst ihr euch entscheiden, ob ihr eine Belohnung erhalten oder weitermachen wollt, bis ihr 5 oder sogar alle 6 Felder belegen könnt und dadurch mehrere Belohnungen erhaltet.

Hinweis: Diese 4 Würfel müssen nicht alle hintereinander liegen, es dürfen Lücken gelassen werden.

Die Belohnungen in der Eishöhle:



4 Würfel: Bonuswürfel

Jeder Spieler, der mindestens 1 Würfel **seiner Farbe** in der Eishöhle platziert hat, erhält 1 Bonuswürfel.

Hat nur 1 Spieler Würfel seiner Farbe gelegt, so gibt es auch nur 1 Bonuswürfel für diesen Spieler.

Gibt es nicht mehr genug Bonuswürfel in der Eishöhle, müsst ihr entscheiden, wer keinen Würfel erhält.

Seinen Bonuswürfel wirft der aktive Spieler zu Beginn seines Zuges mit seinen anderen Würfeln und setzt ihn ebenso ein. Einen Bonuswürfel könnt ihr allerdings nur **einmal** verwenden. Erhaltet ihr einen eingesetzten Bonuswürfel zurück, wird er wieder auf die Eishöhle gelegt.

Wichtig: Solltet ihr, um die Bonuswürfel zu bekommen, selbst Bonuswürfel eingesetzt haben, dürft ihr diese eingesetzten Bonuswürfel nicht sofort wieder nehmen.



5 Würfel: Bonuswürfel + 1 Feind besiegen

Zusätzlich zu den Bonuswürfeln dürft ihr sofort einen ausliegenden Feind besiegen.



6 Würfel: Bonuswürfel + 1 Feind besiegen + Schaden zurücksetzen

Zusätzlich zu Bonuswürfeln und Besiegen eines ausliegenden Feindes dürft ihr sofort jeglichen Schaden aus **einem** beliebigen Gebiet entfernen und den Schädel zurück in das Startloch der gewählten Schadensleiste setzen.

DIE FEINDE

Die Feinde des alten Königreichs greifen in allen Gebieten an, je nachdem, um welche Art Feind es sich handelt.

Hat der aktive Spieler seinen Zug beendet, muss er die oberste Karte vom Feindestapel aufdecken. Lasst die Karte zunächst offen auf dem Stapel liegen.

Der **Angriff besteht aus zwei Phasen:**

1. **Vergleicht zuerst den Rang** (die Zahl oben rechts) des neuen Feindes mit den Rängen aller anderen an **allen** Gebieten offen ausliegenden Feinde. Der ranghöhere Feind befiehlt allen Feinden mit einer kleineren Zahl, d. h. niedrigerem Rang, sofort ihr Gebiet erneut anzugreifen.

Hinweis: Beim ersten Feind entfällt das, da noch kein weiterer Feind ausliegt.

2. **Anschließend greift der neu aufgedeckte Feind selbst an.** Legt ihn dazu an das **farblich zugehörige Gebiet**. Jeder Feind eines Gebietes hat seine eigene Angriffsart (siehe Seite 5 „Die Angriffe der Feinde“).

Wichtig: Nach dem Angriff bleibt der Feind dort liegen.

Führt ein Angriff dazu, dass **Würfel von einem Gebiet entfernt** werden müssen, werden diese Würfel auf den Strudel in der Mitte des Spielplans gelegt, dem **Strudel des Vergessens**. Sie stehen den Spielern vorerst nicht mehr zur Verfügung. Nur mit Hilfe des Strudels der Erinnerung oder durch manche Helden können sie später wieder befreit werden.

Können die geforderten Würfel nicht entfernt werden, verursacht das im betroffenen Gebiet **Schaden**. Dazu wird der Schädel in diesem Gebiet 1 Loch weiter nach rechts gesetzt.

Beispiel: Aufgedeckt wird ein Gruftgeist (Rang 2). Daher greifen die bereits ausliegenden Feinde Sandmann und die beiden Baumwürger (alle Rang 1) erneut ihre Gebiete an. Der Höhlentroll (Rang 2) und Schwarzritter (Rang 3) greifen nicht an, da sie den gleichen bzw. einen höheren Rang haben als der Gruftgeist.



FEINDE BESIEGEN

Der aktive Spieler kann in seinem Zug Würfel nutzen, um offen ausliegende Feinde zu besiegen. Um einen Feind zu besiegen, müsst ihr Würfel im **Gesamtwert von 6 oder mehr** auf ihm ablegen. Also in einem Wurf z. B. eine einzelne 6 oder zwei 4er.

Es ist möglich, über mehrere Züge hinweg einen Feind zu besiegen.

Beispiel: Spieler Rot legt in seinem Zug eine 2 auf einen Baumwürger. Damit ist der Feind noch nicht besiegt. Spieler Blau legt in einem späteren Zug eine 5 auf diesen Feind. Da dort nun Würfel im Gesamtwert 7 liegen, habt ihr den Baumwürger besiegt.



Wurde ein Feind besiegt, wird seine Karte offen auf die Kartenablage neben dem Feindestapel abgelegt. Damit ist dieser Feind aus dem Spiel. Die eingesetzten Würfel gebt ihr zurück an ihre jeweiligen Besitzer, die sie auf ihre Heldentafeln legen.

Wichtig: Solange ein Feind nicht besiegt wurde, kann er immer wieder angreifen. Das gilt auch, wenn Würfel auf ihm liegen, solange deren Gesamtwert unter 6 ist.

DIE ANGRIFFE DER FEINDE

Nachdem ein neu aufgedeckter, ranghöherer Feind allen ausliegenden rangniedrigeren Feinden befohlen hat, erneut anzugreifen, greift der neue Feind nun selbst an:

WÜSTENFEINDE



Greift ein Wüstenfeind an, müsst ihr vom **ersten** Wüstenabschnitt **1 Würfel** entfernen und auf den Strudel des Vergessens legen. Würfel auf dem zweiten oder dritten Abschnitt sind nicht betroffen. Könnt ihr keinen Würfel entfernen, nimmt die Wüste 1 Schaden.

Hinweis: Auf der B-Seite der Wüste werden bis zu 2 Würfel entfernt.

FESTUNGSFEINDE



Greift ein Festungsfeind an, müsst ihr **von jedem Festungsabschnitt 1 Würfel** entfernen, sofern dies möglich ist (also eine 2 **und** eine 3 **und** eine 4). Nur wenn ihr gar keinen Würfel entfernen könnt, nimmt die Festung 1 Schaden.

Hinweis: Es reicht also, wenn nur auf einem Festungsabschnitt Würfel liegen, davon einen zu entfernen, um den Schaden zu vermeiden.

WALDFEINDE



Greift ein Waldfeind an, müsst ihr von dem Waldpfad eine **5 und eine 6** eurer Wahl entfernen, sofern dies möglich ist. Entstehen Lücken, werden die Würfel auf dem Pfad zusammengeschoben. Nur wenn ihr gar keinen Würfel entfernen könnt, nimmt der Wald 1 Schaden.

Hinweis: Es reicht also, wenn nur Würfel mit Wert 5 oder mit Wert 6 auf dem Pfad liegen, einen davon zu entfernen, um den Schaden zu vermeiden.

EISHÖLENFEINDE



Greift ein Eishöhlenfeind an, müsst ihr von der Würfelreihe den Würfel mit der **höchsten Zahl** entfernen. Liegt dort ein Würfel mit Wert 6, wird dieser entfernt. Ist keine 6 vorhanden, wird die 5 entfernt usw. Gibt es gar keinen Würfel auf der Würfelreihe, nimmt die Eishöhle 1 Schaden.

DER MEISTER DER SCHATTEN ERSCHEINT



Zu Beginn wurde der Meister der Schatten in den mittleren Teil des Feindestapels gemischt.

Zeigt die oberste Feindekarte beim Aufdecken den Meister der Schatten, lasst ihr ihn zunächst offen auf dem Feindestapel liegen.

Sein **Angriff besteht aus drei Phasen:**

- 1. Alle** an den Gebieten ausliegenden Feinde greifen sofort erneut ihr Gebiet an; unabhängig von ihrem Rang.
- Anschließend greift der Meister der Schatten selbst an. Würfelt dazu den großen **Gebietswürfel** und führt das Ergebnis aus:



1 Gebiet: Wurde eines der vier Gebiete erwürfelt, fügt der Meister der Schatten diesem Gebiet 2 Schaden zu.



Alle Gebiete: Der Meister der Schatten fügt jedem Gebiet 1 Schaden zu.



Kein Gebiet: Glück gehabt! Der Meister der Schatten fügt keinem der Gebiete Schaden zu.

Wichtig: Mit dem Gebietswürfel wird den Gebieten immer nur Schaden zugefügt. Würfel werden in den Gebieten nicht entfernt.

- Habt ihr alle Angriffe abgehandelt, mischt ihr die Karte des Meisters der Schatten **wieder verdeckt in den Feindestapel**. Der Meister der Schatten kann also nie besiegt werden. Er wird immer wieder erscheinen.

Wichtig: Wurden alle Feindekarten aufgedeckt, bleibt nur noch der Meister der Schatten übrig, der weiterhin nach jedem Zug alle ausliegenden Feinde erneut angreifen lässt und selbst den Gebieten Schaden zufügt.

SCHADEN

Wird einem Gebiet Schaden zugefügt, rückt ihr den Schädel auf der Schadensleiste dieses Gebietes um 1 Loch nach rechts in Richtung zur Schädelabbildung.

Müsst ihr einen Schädel in das letzte Loch der Leiste setzen, fällt das Gebiet an den Meister der Schatten. Dann habt ihr das Spiel sofort verloren (siehe unten „Spielende“).

DER STRUDEL DER ERINNERUNG

Alle Würfel, die ihr durch Angriffe der Feinde aus den Gebieten entfernen müsst, landen auf dem Strudel des Vergessens in der Mitte des Spielplans. Von dort könnt ihr sie mit Hilfe eines Gegenstrudels, des Strudels der Erinnerung, befreien.

Um einen gegenläufigen Strudel zu beschwören, müsst ihr auf dem Plättchen „Strudel der Erinnerung“ Würfel im Gesamtwert von **10 oder höher** ablegen.

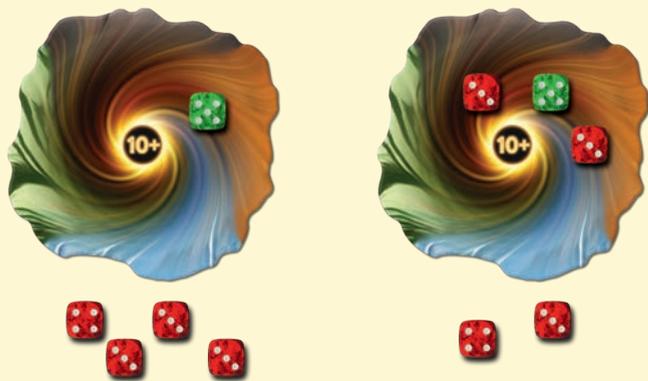
Der aktive Spieler kann in einem Wurf beliebig viele Würfel **einer** Zahl auf dem Strudel der Erinnerung ablegen.

Wichtig: Damit endet der Zug des Spielers. Auch wenn er noch weitere Würfel zur Verfügung hat, darf er sie in diesem Zug nicht mehr würfeln und einsetzen.

Wurde auf dem Strudel der Erinnerung der Gesamtwert 10 oder höher erreicht, werden sofort alle Würfel aus dem Strudel des Vergessens in der Spielplanmitte befreit. Ihre Besitzer erhalten ihre Würfel zurück, ebenso wie die Würfel, die auf dem Strudel der Erinnerung eingesetzt wurden.

Bonuswürfel kommen auf das Eishöhlenfeld zurück. Verbündetenwürfel erhält der aktive Spieler.

Beispiel: Auf dem Strudel der Erinnerung liegt bereits ein Würfel mit Wert 5. Spieler Rot würfelt 3 Würfel mit Wert 3 und 1 Würfel mit Wert 4. Er legt 2 seiner 3er-Würfel auf den Strudel der Erinnerung. Da dadurch die Summe 11 erreicht wurde, erhaltet ihr alle eure Würfel von beiden Strudeln zurück und legt sie auf eure Heldentafeln. Da Spieler Rot Würfel auf dem Strudel der Erinnerung eingesetzt hat, ist sein Zug beendet. Seine beiden noch nicht eingesetzten Würfel darf er nicht erneut werfen und platzieren.



SPIELENDE

DER MEISTER DER SCHATTEN WURDE BESIEGT

Habt ihr genug Machtsteine erhalten, um alle Felder eurer zu Beginn gewählten Abenteuertafel zu belegen, habt ihr den Meister der Schatten besiegt und das Spiel sofort gewonnen.

DER MEISTER DER SCHATTEN TRIUMPHIERT

Erreicht in einem beliebigen der vier Gebiete der Schädel das letzte Loch der Schadensleiste, hat der Meister der Schatten dieses Gebiet mit Finsternis überzogen und ihr habt gemeinsam verloren.

Sollte kein Spieler zu Beginn seines Zuges Würfel auf seiner Heldentafel haben, weil sich alle Würfel auf den Gebieten, auf Feinden, dem Strudel des Vergessens oder dem Strudel der Erinnerung befinden, habt ihr ebenfalls verloren.

DAS SPIEL MIT DEN BESONDEREN FEINDEN

Nach eurem ersten Spiel könnt ihr die **besonderen Feinde** hinzunehmen.

Dazu mischt ihr bei der Vorbereitung die 6 Karten **eines** besonderen Feindes in den Feindestapel, bevor ihr 3 gleich große Stapel bildet und den Meister der Schatten in den mittleren hineinmischt.

Als Erstes solltet ihr die 6 Drachen hinzunehmen, als Nächstes die 6 Phantome und zum Schluss die 6 Riesen.

Wenn ihr mit **einem** besonderen Feind spielt, wählt ihr zu Beginn die Abenteuertafel „Das Schwert der Heiligen“ (6 Machtsteine) oder „Die Krone des Königs“ (7 Machtsteine).

Habt ihr das Spiel mit den besonderen Feinden erfolgreich bestanden, könnt ihr euch an zwei oder gar allen drei besonderen Feinden versuchen. Dann müsst ihr die Abenteuertafeln „Die Krone des Königs“ (7 Machtsteine) oder „Das Juwel des Lichts“ (8 Machtsteine) wählen.

DER DRACHE



Drachen sind unberechenbar. Sie können großen Schaden anrichten. Aber vielleicht habt ihr Glück und der Angriff geht ins Leere.

Wird der Drache aufgedeckt, greift er alle Würfel auf den Gebieten und dem Strudel der Erinnerung an, die die gleiche Zahl zeigen, wie oben rechts auf seiner Karte steht. Den Drachen gibt es mit den Zahlen 1, 2, 3, 4, 5 und 6.

Hinweis: Auch hierbei sind auf der A-Seite der Wüste die Würfel auf dem zweiten und dritten Abschnitt nicht betroffen.

Alle betroffenen Würfel kommen sofort auf den Strudel des Vergessens. Anschließend wird die Karte offen auf die Kartenablage neben dem Feindestapel abgelegt. Damit ist diese Karte aus dem Spiel.

Können keine Würfel entfernt werden, geschieht nichts. In diesem Fall habt ihr Glück.

DAS PHANTOM



Das Phantom ist ein Gestaltwandler. Es kann in die Rolle jedes Feindes schlüpfen und wie dieser angreifen.

Wird das Phantom aufgedeckt, vergleicht ihr zuerst seinen Rang mit dem **aller** anderen offen ausliegenden Feinde. Alle Feinde mit einem niedrigeren Rang greifen erneut an.

Anschließend würfelt ihr den **Gebietswürfel**:



1 Gebiet: Wurde eines der vier Gebiete erwürfelt, greift das Phantom dieses Gebiet an, als wäre es ein normaler Feind dieses Gebietes. Entfernt die geforderten Würfel bzw. fügt dem Gebiet 1 Schaden hinzu.



Alle Gebiete: Das Phantom greift jedes Gebiet an, als wäre es dessen normaler Feind.



Kein Gebiet: Glück gehabt! Das Phantom greift kein Gebiet an.

Beispiel: Gewürfelt wurde der Wald. Das Phantom entfernt daher jeweils einen Würfel mit Wert 5 und 6 vom Waldgebiet.

Wichtig: Das Phantom wird anschließend offen neben die Abenteuertafel gelegt. Es kann also künftig erneut mit dem Gebietswürfel angreifen, wenn ein Feind mit einem höheren Rang oder der Meister der Schatten aufgedeckt wird.

Das Phantom kann wie ein normaler Feind besiegt werden, indem Würfel im Gesamtwert von 6 oder höher darauf abgelegt werden.

DER RIESE



Der Riese ist ein mächtiger Gegner. Wenn er angreift, verwüstet er das Land und fügt den Gebieten dauerhaften Schaden zu.

Wenn ihr mit dem Riesen spielt, müsst ihr bei der Vorbereitung auf den Schadensleisten die **4 Spielendeplättchen** auf die Schädelabbildungen legen.



Wird der Riese aufgedeckt, greifen zuerst **alle** offen ausliegenden Feinde mit einem niedrigeren Rang (Ränge 1 und 2) erneut an.

Anschließend würfelt ihr den **Gebietswürfel**:



1 Gebiet: Wurde eines der vier Gebiete erwürfelt, fügt der Riese diesem Gebiet einen dauerhaften Schaden zu. Versetzt dazu das Spielendeplättchen dieses Gebietes um 1 Loch nach links.



Alle Gebiete: Der Riese fügt jedem Gebiete 1 dauerhaften Schaden zu. Versetzt dazu alle Spielendeplättchen jeweils um 1 Loch nach links.



Kein Gebiet: Glück gehabt! Der Riese greift kein Gebiet an.

Wichtig: Der Riese wird anschließend offen neben die Abenteuertafel gelegt. Er kann also künftig erneut mit dem Gebietswürfel angreifen, wenn der Meister der Schatten aufgedeckt wird.

Der Riese kann wie ein normaler Feind besiegt werden, indem Würfel im Gesamtwert von 6 oder höher darauf abgelegt werden.

Wenn ein Gebiet einen dauerhaften Schaden erhalten hat, wird dadurch die Schadensleiste dieses Gebietes um 1 Loch verkürzt. Das Spiel endet, wenn der Schädel in das letzte Loch der Schadensleiste gesetzt wird.

DIE BLANKOKARTEN



Die 6 Blankokarten dienen dazu, dass ihr euch selbst besondere Feinde mit eigenen Regeln ausdenkt. Ihr entscheidet, ob ihr eure besonderen Feinde mit anderen zusammen in den Feindestapel mischt.

DIE GEBIETE (B-SEITEN)

Wenn ihr das Spiel schon einige Male gespielt und bereits einige Abenteuer bestanden habt, könnt ihr vor dem Spiel wählen, einige oder alle Gebiete auf der B-Seite zu spielen.

DIE WÜSTE



Wenn ihr mit der B-Seite der Wüste spielt, versucht ihr den großen Wüstenwurm zu bezwingen. Dazu müsst ihr bei der Vorbereitung die **5 Kettenplättchen** auf die zugehörigen Abbildungen oberhalb der Würfelfelder legen.



Der aktive Spieler darf 1 oder mehrere Würfel mit dem Wert 1 auf beliebige freie Würfelfelder legen.

Sobald eine **durchgehende** Kettenverbindung aus 2, 3 oder 4 Würfeln entstanden ist, ist eine Teilaufgabe erfüllt. Versetzt das Kettenplättchen vom oberen Ende auf das Feld am gegenüberliegenden unteren Ende der Verbindung.

Danach müsst ihr entscheiden, ob ihr einige oder alle Würfel der gerade geschlossenen Verbindung zurücknehmen und ihren Besitzern geben wollt. Lasst ihr Würfel liegen, habt ihr es leichter, weitere Verbindungen zu schließen. Ihr riskiert aber, dass ihr Würfel verliert.

Wichtig: Es dürfen nur die Würfel in einer gerade geschlossenen Verbindung zurückgenommen werden. Nachträglich ist das nicht mehr möglich.

Beispiel: Spieler Blau hat die Verbindung aus 3 Würfeln geschlossen. Er lässt 1 Würfel liegen, der Teil einer noch nicht geschlossenen Verbindung ist. Die beiden anderen Würfel erhalten Spieler Blau und Rot zurück.



Erst wenn ihr alle 5 Verbindungen geschlossen habt, habt ihr die Wüstenaufgabe erfüllt und erhaltet 1 Machtstein. Nehmt dann alle Würfel von den Wüstenfeldern zurück und gebt sie ihren Besitzern. Die 5 Kettenplättchen setzt ihr wieder auf die Abbildungen oberhalb der Wüstenfelder, so dass ihr diese Aufgabe von Neuem angehen könnt.

Wichtig: Greift ein Wüstenfeind an, müsst ihr beim Spiel auf der B-Seite **2 Würfel** eurer Wahl von den Wüstenfeldern entfernen, sofern das möglich ist. Nur wenn ihr nicht wenigstens 1 Würfel entfernen könnt, nimmt die Wüste 1 Schaden.

DIE FESTUNG



Wenn ihr mit der B-Seite der Festung spielt, müsst ihr bei der Vorbereitung alle **6 Barriereplättchen** auf die gelb umrandeten Würfelfelder legen.



Die Festung besteht aus 3 Abschnitten, die bereits an den Feind gefallen sind. Wie auf der A-Seite müsst ihr Würfel mit den Werten 2, 3 und 4 einsetzen.

In jedem Abschnitt könnt ihr 1 Machtstein erhalten. Dazu müsst ihr in 3 Teilaufgaben die Barrieren dieses Abschnitts überwinden.

Zunächst müsst ihr **3 Würfel** mit dem gleichen Wert einsetzen. Sobald dies geschehen ist, entfernt ihr das erste Barriereplättchen (auf die Vorratsschattulle legen) und gebt die Würfel zurück an ihre jeweiligen Besitzer.

Die nächste Teilaufgabe dieses Abschnitts erfordert, dass ihr **4 Würfel** mit dem gleichen Wert dort einsetzt. Wieder wird anschließend das Barriereplättchen entfernt und die Würfel an ihre Besitzer zurückgegeben.

Um 1 Machtstein zu erhalten, müsst ihr schließlich **5 Würfel** mit dem gleichen Wert auf diesem Abschnitt einsetzen. Habt ihr das geschafft, erhaltet ihr 1 Machtstein. Gleich danach bauen sich die Barrieren auf magische Weise wieder auf: Legt die Barriereplättchen anschließend wieder auf die Felder zurück. Ihr könnt die Festungsaufgabe mehrfach im Spiel angehen.



Wichtig: Ihr könnt an mehreren Abschnitten gleichzeitig arbeiten. Ihr riskiert aber, dass ihr mehr als 1 Würfel verliert.

DER WALD



Wenn ihr mit der B-Seite des Waldes spielt, müsst ihr wie auf der A-Seite Würfel mit den Werten 5 oder 6 einsetzen. Allerdings könnt ihr den gebogenen Pfad von beiden Seiten mit Würfeln belegen.



Legt bei der Vorbereitung den Grenzstab unterhalb des Bogens bereit.

Der erste Würfel mit Wert 5 muss auf das rechte Startfeld des Pfades gelegt werden. Weitere Würfel mit Wert 5 werden von dort aus auf die folgenden Würfelfelder gelegt. Für Würfel mit Wert 6 gilt das auf der linken Seite.

Wenn alle Felder mit Würfeln belegt sind, müsst ihr noch den Grenzstab auf die Grenze zwischen den beiden Werten legen. Dazu müsst ihr einen geworfenen Würfel mit dem Wert, der auf der Grenze abgebildet ist, „opfern“, indem ihr ihn auf den Strudel des Vergessens legt. Dann dürft ihr den Grenzstab zwischen die Würfel mit Werten 5 und 6 legen und somit 1 Machtstein erhalten.

Anschließend gebt ihr die Würfel zurück an ihre jeweiligen Besitzer und legt den Grenzstab wieder unterhalb des Bogens bereit. Ihr könnt die Waldaufgabe mehrfach angehen.

Beispiel: Spieler Blau hat den Bogenpfad geschlossen. Es fehlt noch ein Würfel mit Wert 4, der auf den Strudel des Vergessens gelegt werden muss, um den Grenzstab zu setzen und damit die Waldaufgabe zu erfüllen.



DIE EISHÖHLE



In der Eishöhle könnt ihr wie beim Spiel auf der A-Seite **keine Machtsteine erhalten**. Hier könnt ihr die Geister eurer Ahnen beschwören und verschiedenen Vorteile erlangen.



Vor dem Spiel werden die **4 Bonuswürfel auf die Vorratsschatulle** gelegt.

Der jeweilige aktive Spieler darf pro Wurf **1 Würfel mit beliebigem Wert** auf einem freien Würfelfeld platzieren.

Wichtig: Wird ein Würfel **waagrecht oder senkrecht** an einen bereits liegenden Würfel angelegt, muss der neue Würfel einen **anderen** Wert zeigen. Es dürfen keine Würfel mit gleichem Wert benachbart liegen; diagonal ist das allerdings erlaubt.

Sobald es nach dem Einsetzen eines Würfels eine **durchgehende Linie** aus 2 oder 3 Würfeln gibt, müsst ihr euch entscheiden, ob ihr die zugehörige Belohnung erhalten wollt und die Würfel zurücknehmt. Ihr dürft die Würfel liegen lassen, um weitere durchgehende Linien zu erzielen und dadurch mehrere Belohnungen auf einmal zu erhalten. Lasst ihr die Würfel liegen, habt ihr es leichter, weitere Linien zu vollenden, da ein Würfel für zwei Linien zählen kann. Ihr riskiert aber, dass ihr Würfel verliert.

Hinweis: Wie auf der A-Seite wird bei einem Angriff eines Feindes der Würfel mit dem höchsten Wert entfernt. Gibt es mehrere Würfel mit diesem Wert, dürft ihr den Würfel auswählen, den ihr auf den Strudel des Vergessens legen müsst.

Die Belohnungen in der Eishöhle:



Der aktive Spieler erhält 2 Bonuswürfel von der Vorratsschatulle, falls vorhanden.



Ihr dürft sofort einen beliebigen ausliegenden Feind besiegen.



Der aktive Spieler darf 1 beliebigen Würfel aus dem Strudel des Vergessens befreien und seinem Besitzer geben.



Ihr dürft in 1 beliebigen Gebiet den Schädel um 1 bzw. 2 Löcher zurücksetzen.

Beispiel: Spieler Grün legt einen Würfel und vollendet damit eine zweite Linie. Ihr entscheidet euch, die Belohnungen beider Linien zu erhalten. Damit erhält Spieler Grün 2 Bonuswürfel und ihr dürft in 1 Gebiet eurer Wahl den Schädel um 2 Löcher zurücksetzen.



Die Autoren:



Matthew Dunstan wurde 1987 in Sydney, Australien, geboren. Seine ältesten Erinnerungen ans Spielen von Gesellschaftsspielen gehen auf Kartenspiele mit seiner Großmutter zurück und auf ein Reiseschachspiel, das er als 6-Jähriger von seiner Tante erhalten hatte und mit dem er jeden nervte, mit ihm zu spielen. Heute arbeitet er als Chemiker an der Universität von Cambridge in England und forscht nach Materialien für die Abscheidung und Speicherung von CO₂. Nach seinem ersten Spiel „Relic Runners“, das 2013 erschien, hat er bislang 11 weitere Spiele veröffentlicht und zusätzlich mit Brett J. Gilbert eine Reihe von kostenlosen Mikrospielen, die sie in der Reihe Good Little Games zum Download anbieten.



Brett J. Gilbert, Jahrgang 1971, wuchs in Leicestershire in der Mitte Englands auf. Im Anschluss an sein Studium der Materialwissenschaften und Metallkunde an der Universität von Cambridge ist er heute im Editorial- und Design-Management tätig. Nachdem er vor einigen Jahren mit modernen Brettspielen und der lebendigen Spieleautorenszene in Großbritannien in Berührung kam und dabei auch Matthew Dunstan kennenlernte, hat er inzwischen eine ganze Reihe von Spielen veröffentlicht, darunter das von der Jury Spiel des Jahres empfohlene „Divinare“ und zusammen mit Matthew Dunstan das für das Kennerspiel des Jahres nominierte „Elysium“.

Ihr einfaches und dabei immer spannendes und abwechslungsreiches Würfelabenteuer „Roll for Adventure“ ist nach „Fußball Duell“ das zweite Spiel der beiden Autoren im Kosmos Verlag.

Die Autoren und der Verlag danken allen Testspielern und Regelleseern.

Redaktion: Wolfgang Lüdtko

Redaktionelle Unterstützung: Kosmos-Team, Peter Neugebauer

Illustration und Grafik: Franz Vohwinkel

© 2018 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5–7, 70184 Stuttgart

Telefon: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de, kosmos.de

Art.-Nr. 692988

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY